



Invaders from a distant star have lain the Earth to waste; mankind has survived but only just. Small pockets of humanity lie scattered across this desolate and scape and in one is a man, waiting to fight back, waiting to strike a blow for his world, his kind.

#### HE IS "THE VINDICATOR"

Battle through tortuous mazes to infiltrate the alien computer system, and build a

device capable of eliminating the star born invaders.

Take to the air against the mechanised legions, race across the planet's surface in your high-powered jeep, then face the Giant Guardian of the catacombs in his

Be guick, be skilful, be "The Vindicator"!!

### **LOADING**

#### CASSETTE

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the screen instructions — PRESS PLAY ON TAPE. Section One will then load automatically. For C128 loading type GO 64(RETURN), then follow C64

Select 64 mode. Turn on the disk drive, insert the program into the dirve with the label facing upwards, type LOAD "\*",8,1 (RETURN), the introductory screen will appear and Section One will then load automatically.

#### GENERAL LOADING NOTE Progress onto Section Two and Three can only be achieved through Section

One, however once you have obtained the access codes you can enter them and proceed onto Section Two and from there onto Section Three

## **GENERAL CONTROLS**

The game is controlled by Joystick in Port 2. Press the SPACE BAR to PAUSE the game and RUN/STOP to ABORT.

#### **SECTION ONE**

#### THE COMPLEX

Having infiltrated the first enemy stronghold you must battle your way through the four levels of tortuous mazes to find the computer rooms which will give the locations of the hidden bomb components. But first you must kill the Alien Guardians who are carrying the ammunition cartridges for your rifle. These creatures also carry lift passes and colour-coded computer pass cards essential to your quest. Lifts won't move without pass-cards and computers will kick you but of the system without the correct colour coded card, so guard them well Each computer, once successfully accessed will set an anagrammatical puzzle and give "hangman" type spacing for the solution. A correct answer is rewarded with two parts of the map, one displaying your correct position in that section, the other showing the location of the bomb component. Incorrect answering results in system shutdown and you must therefore try again, if you have a pass-card. Also, the atmosphere in the complex is of a toxic nature combatted only by the supplies of oxy-gum to be found within the many storerooms. Keep an eye on your compass, conserve your oxy-gum and pass-cards and your

trigger finger at the ready. It's tough, but not that tough!

## **CONTROLS**

CORRIDORS





#### STATUS & SCORING

#### KEY

Computer and lift card display

Cartridge display Compass

Oxygen leve

Score - Lives u are awarded either 145 points or 255 points for killing an alier

#### HINTS & TIPS

- Don't pick up oxy-gum every time you see it. Remember its location for when your supply is low
- Making a map is imperative as the Alien complex is huge and losing your bearings could prove fatal.

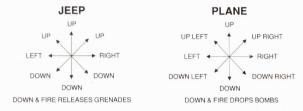
## **SECTION TWO**

#### THE TORTURED LAND

daving blown the Alien Vanguard and their base, you must now make your way across miles of enemy terrain to the final encounter with the Dark Overlord. ou have commandeered a fighter plane and must first launch a strafing run on our way to the catacombs location. Clear a path through some of the tighter arts of the map with your bombs, but don't waste them.

laving strafed the landscape you must then return to your jeep and blast your way through to the entrance to the catacombs. Legions of Robot tanks and nelicopters await you and should you survive you must face the Mutoid Guardian of the underground headquarters. Be warned ...this guy's no shrimp!!

#### CONTROLS



#### **STATUS & SCORING**

On screen scoring displays your current score, hi-score, number of bombs/grenades remaining and the fuel bar.
Killing an alien
Collecting an icon
Maiming the lobster
Romb strategic emplacement 1000 poin

### **HINTS & TIPS**

- Watch your ammo gauge
- Try to keep some bombs to clear a wider path through the tighter parts of the map.
- I hope you like lobster!!

## **SECTION THREE**

the shadows, guns blazing and fangs gnashing.

#### THE CATACOMBS

Deep in the bowels of the Earth, the evil Gog awaits, surrounded by his mutant

hordes, each intent on your destruction. Torn and weary from your epic quest you must descend into Hades, your heart pounding as wave after wave of gibbering, howling horrors leap and bound from

Survive their onslaught and you will reach Gog's lair at the Earth's core, so give this guy a hotfoot he'll never forget!!

## **CONTROLS**



#### STATUS & SCORING

	_	-	_		_	_																		
On screen scoring displays	t	he	r	าน	m	be	er	of	li۱	ve	S	re	m	ai	ni	ηį	J,	SC	0	re	а	nc	1 1	ni-score.
Killing an alien									·															25-75 points
Incinerating the evil Gog																								2000 points
Hitting the pin																								50 points
Killing Gog's fiery minions																								50 points

### HINTS & TIPS

- A map could prove useful.
- · Watch your step.
- Do it to them before they do it to you!

### "THE VINDICATOR"

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Imagine Software and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Imagine Software. All rights THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND

MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.
If for any reason you have difficulties in running the program and believe that the

product is defective, please return it direct to:

Mr Yates, Imagine Software, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

## **CREDITS**

Programmed by John Meegan.
Game Design and Graphics by Simon Butler. Music by Jonathan Dunn. Produced by D.C.Ward. ©1988 Imagine Software

## "LE VENGEUR"

Des envahisseurs venus d'une étoile distante ont ravagé la terre: le genre humain a réussi a survivre ... mais tout juste. Il reste guelques poches d'humanité, éparpillées dans ce territoire désolé et dans l'une d'entre elles se trouve un homme qui attend l'heure de la revanche, bien décidé à se battre pour son univers, son espèce.

#### C'EST "LE VENGEUR"

En combattant frayez-vous un chemin à l'intérieur des labyrinthes tortueux, infiltrez le système informatique de l'ennemi et construisez un système capable d'éliminer les envahisseurs venus des étoiles. Affrontez dans les airs les légions d'êtres mécanisés, sillonnez la surface de la planète au volant de votre puissante jeep puis mesurez-vous au Gardien Géant des catacombes dans son repère

Sovez rapide, habile, sovez "Le Vengeur"!

#### CHARGEMENT

#### CASSETTE

C

- D

Placez la cassette dans votre magnétophone Commodore, coté mprimé vers le haut et vérifiez qu'elle est complètement rembobinée Assurez-vous que tous les fils sont connectés. Appuyez imultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP Suivez les instructions affichées à l'écran — Appuvez sur PLAY sur le magnétophone. La Section Un se chargera automatiquement. Pour le chargement du C128, tapez GO 64 (RETURN), puis suivez les instructions du C64.

#### DISQUETTE

Sélectionnez mode 64. Mettez le lecteur de disquette sur la position arche, placez le programme dans le lecteur, label vers le haut, tapez LOAD "\*", 8,1 (RETURN), l'écran d'introduction apparaîtra et la Section Un se chargera automatiquement.

#### NOTE CHARGEMENT

I n'est possible d'avoir accès aux Sections Deux et Trois qu'en passant par la Section Un, toutefois quand vous avez obtenu les codes d'accès vous pouvez y rentrer et passer à la Section deux puis de là à la Section Trois.

#### **COMMANDES GENERALES**

Le jeu se joue avec le Levier au Port 2. Pour faire une PAUSE durant le jeu, appuyez sur la BARRE D'ESPACEMENT et pour abandonner le jeu, appuyez sur RUN/STOP.

## **SECTION UN**

#### LE COMPLEXE

Après vous être infiltré dans la première forteresse de l'ennemi, vous devez vous frayer un chemin en bataillant à travers quatre niveaux de labyrinthes tortueux afin de trouver les salles des ordinateurs qui vous donneront les emplacements exacts composants cachés de la bombe Mais il vous faut d'abord tuer les Gardiens Envahisseurs qui transportent les cartouches destinées à votre fusil. Ces créatures disposent aussi des passes pour les ascenseurs et de cartes-passe codées par couleur pour les ordinateurs qui sont essentiels à votre quête. En effet, les ascenseurs ne pourront être actionnés sans les cartes-passe et les ordinateurs vous rejetteront du système si vous n'avez pas la carte-passe de la bonne couleur, conservez-les bien. Chaque ordinateur, une fois que vous avez réussi à y avoir accès, vous posera un puzzle par anagrammes et vous donnera un espace du type "pendu" pour la solution. Une bonne réponse sera récompensée par deux parties d'une carte, l'une indiquant votre position correcte dans cette section, l'autre montrant l'endroit où se trouvent les composants de la bombe. Une mauvaise réponse provoquera la fermeture du système et il vous devrez donc essayer de nouveau, si vous disposez d'une carte-passe.

De plus, l'atmosphère du complexe est d'une nature toxique et ne peut ètre combattue que par les réserves d'oxygène qui se trouvent dans les nombreux entrepôts.

Surveillez votre compas et avec votre oxygène, vos cartes-passe et votre doigt sur la gachette, sovez prêt à tout moment C'est dur ... mais pas infaisable

## **COMMANDES**

#### STATUT ET SCORE CORRIDORS CHARGEMENT CARTOUCHE (AVEC FEU) CENTREZ/RAMASSEZ TOURNÉ VERS TOURNÉ VERS GÀUCHE ← → DROITE ACCROUPI ACCROUPI DROITE BAS GAUCHE BAS DROITE BAS COULOIR **ASCENSEURS**



FEU déplace l'ascenseur en fonction de la Carte-Passe

#### CLE

Cartouche dans arme

B — Zone de ieu

Affichage carte ordinateur et ascenseur

Affichage cartouche Coordonnées X et Y

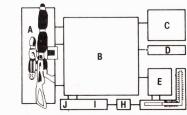
Compas

Niveau d'oxygène

H — Nombre de composants bombe Score

Vies

Le meurtre d'un envahisseur vous apporte 145 ou 255 points



#### **CONSEILS UTILES**

- Ne collectez pas l'oxygène chaque fois que vous en voyez quelque part mais gardez cet endroit en mémoire en prévision du moment où votre réserve s'épuisera.
- Il est vital que vous dressiez une carte car le complexe des Envahisseurs est immense et si vous vous perdez, cela pourrait se révéler fatal.

#### **SECTION DEUX**

#### LA TERRE DESOLEE

Après avoir fait exploser L'Avant-garde des Envahisseurs et leur base, il vous faut maintenant parcourir des kilomètres de terrain ennemi pour parvenir à votre l'endroit de votre confrontation finale avec le Seigneur

Vous avez réquisitionné un avion de chasse et vous devez d'abord procéder à un mitraillage en rase-mottes en vous dirigeant vers les catacombes. Grâce à vos bombes, déblayez le terrain dans l'un des endroits les plus encombrés de la carte, mais ne les gâchez pas. Après avoir arrosé le terrain de balles, vous devez ensuite retourner à votre jeep et pénétrer dans les catacombes en en faisant exploser l'entrée. Des légions de tanks et d'hélicoptères-robots vous attendent et si vous survivez, il vous reste à faire face au Gardien Mutant du quartier général souterrain. Mais attention ... ce type n'est pas de la

## **COMMANDES**



## STATUT ET SCORE

Sur l'écran l'affichage indique votre score du moment, le score élevé, le nombre de vies restantes, le nombre de balles/bombes restantes et la barre de carburant.

Meurtre d'un envahisseur									10	0-500	points
Ramassage d'une icône										. 500	points
angouste mutilée										. 1000	points
Emplacement stratégique											

#### **CONSEIL UTILES**

- Surveillez le niveau de votre réserve de munitions.
- Essayez de conserver quelques bombes pour dégager le terrain dans les zones les plus encombrées de la carte.
- J'espère que vous aimez le homard!

#### **SECTION TROIS**

#### LES CATACOMBES

Au plus profond des entrailles de la Terre vous attend le malfaisant Gog, entouré de ses hordes de mutants, chacun visant à votre destruction.

Epuisé par votre quête, vous devez descendre aux Enfers, vous coeur bondissant à chaque vague de monstres hurlants et gémissants qui bondissent hors de l'ombre, de grincements de dents et de fracas

Survivez à leurs assauts et vous atteindrez le repère de Gog au centre de la terre où vous donnerez à ce type une leçon qu'il ne sera pas

#### **COMMANDES**



#### STATUT ET SCORE

Sur l'écran l'affichage indique le nombre de vies restantes, le score et

le score eleve.			
Meurtre d'un envahisseur			25-75 points
Incinération du Gog			.2000 points
Impact sur le support			50 points
Meurtre des terribles mignons de Gog			50 points

## **CONSEILS UTILES**

- Une carte pourrait se révéler utile Faites attention où vous marchez.
- Faites-leur cela avant qu'ils ne vous le fassent eux-mêmes!

#### "LE VENGEUR'

Son programme, sa représentation graphique et la conception artistique sont la propriété de Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou affusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier

## GÉNÉRIQUE

©1988 Imagine Software

Programme de James Higgins Graphique de Martin McDonald assisté de Ivan Horn. Musique de Jonathan Dunn Conception de Simon Butler Produit par D C Ward

## 'DER VINDICATOR'

vasoren von einem fernen Stern haben die Erde in Schutt und Asche eleat: die Menschheit überlebte zwar, doch nur sehr knapp. Kleine enschliche Siedlungen liegen weit über die verwüstete Landschaft erstreut. In einer Siedlung lebt ein Mensch, der darauf wartet,

urückzuschlagen und sich für die Schmach an seiner Heimatwelt zu

#### ES IST "DER VINDICATOR" chlagen Sie sich durch verschlungene Labyrinthe, um in das fremde

Computersystem einzudringen und ein Gerät zu bauen, mit dem die ußerirdischen Invasoren vernichtet werden können. Erheben Sie sich in die Lüfte, um die mechanischen Legionen zu bekämpfen, rasen Sie in Ihrem Hochleistungs-Jeep über die Planetenoberfläche und treten Sie dann dem riesigen Wächter der Katakomben in seinem unterirdischen Verlies entgegen. Seien Sie schnell und geschickt, denn Sie sind "Der Vindicator"!

#### LADEN

#### KASSETTE

egen Sie die Kassette mit Aufkleber nach oben in Ihren ommodore-Recorder und achten Sie darauf, daß sie bis zum Anfang zurückgespult ist. Überprüfen Sie, ob alle Kabel angeschlossen sind. rücken Sie nun die Tasten SHIFT und RUN/STOP gleichzeitig Befolgen Sie dann die Bildschirmanweisung - PRESS PLAY ON TAPE Drücken Sie die Play-Taste des Recorders). Der Abschnitt Eins wird nun automatisch geladen. Beim Commodore 128 geben Sie GO 64 mit anschließendem RETURN ein. Danach verfahren Sie, wie oben beschrieben.

## DISKETTE

Wählen Sie den 64er-Modus. Schalten Sie das Diskettenlaufwerk an, egen Sie die Diskette mit dem Aufkleber nach oben ein und tippen Sie LOAD "\*",8,1, gefolgt von RETURN. Der Anfangsbildschirm erscheint und Abschnitt Eins wird automatisch geladen.

#### ALLGEMEINER LADEHINWEIS

Der Zugang zu Abschnitt Zwei und Drei kann nur über Abschnitt eins erreicht werden. Haben Sie den Zugangskode einmal erhalten, können Sie ihn eingeben und nach Abschnitt Zwei und von dort nach

#### **ALLGEMEINE STEUERUNG** Die Steuerung erfolgt mit Hilfe des Joysticks in Port 2. Wollen Sie das Spiel unterbrechen, drücken Sie die LEERTASTE. Um

abzubrechen drücken Sie RUN/STOP

## **ABSCHNITT EINS**

DER KOMPLEX Sind Sie in den ersten feindlichen Stützpunkt eingedrungen, müssen sich Ihren Weg durch ein vierstöckiges, kompliziertes Labyrinth pahnen, um die Computerräume zu finden, in denen Sie die Aufbewahrungsorte der verborgenen Bombenbauteile erfahren. Zuerst müssen Sie allerdings die außerirdischen Wächter unschädlich machen, die die Munitionsmagazine für Ihre Waffe bei sich trager Diese Wesen besitzen auch Lift-Karten und farblich kodierte Computer-Passierscheine, die für Ihre Aufgabe unbedingt erforderlich sind. Die Fahrstühle sind ohne Karten unbrauchbar und die Computer werfen Sie aus dem System, wenn Sie nicht die richtige Farbkodekarte bei sich tragen. Also passen Sie gut darauf auf. War der Zugang rfolgreich, wartet jeder Computer mit einem Rätsel in Form eines Anagramms auf, das in der Manier des Spieles "Galgenmännchen gelöst werden muß. Eine korrekte Antwort wird mit zwe andkartenteilen belohnt. Ein Teil zeigt Ihren derzeitigen Standort in iesem Abschnitt, und das andere Teil zeigt den Aufbewahrungsort des Bombenbauteils. Falsche Antworten führen dazu, daß sich das System abschaltet und Sie einen neuen Versuch starten müssen,

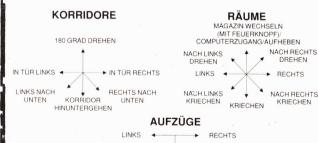
Hilfe von Oxy-Gum überwunden werden, das sich in vielen \_agerräumen findet. halten Sie also Ihren Kompaß im Auge, das Oxy-Gum und die

Darüberhinaus ist die Atmosphäre im Komplex giftig und kann nur mit

prausgesetzt, Sie verfügen über die richtige Kodekarte.

Kodekarten griffbereit und nehmen Sie nie den Finger vom Abzug... Es ist ein harter Job, aber er ist zu schaffen!

#### **STEUERUNG**



Der Feuerknopf bewegt den Aufzug, falls Sie eine Lift-Karte haben.

## INFORMATIONEN UND PUNKTEWERTUNG

## **TASTE**

Magazin in der Waffe Spielbereich Computer und Liftkarten

-Anzeige

Magazin-Anzeige - X- und Y-Koordinaten

— Kompaß Sauerstoffvorra

 Anzahl der Bombenbauteil Punktzahl Leben





### **TIPS UND TRICKS**

- Nehmen Sie Oxy-Gum nicht sofort auf, wenn Sie eins finden.
- Merken Sie sich den Ort für später, wenn Ihr Vorrat zur Neige geht. Das Anfertigen einer Landkarte ist ein absolutes Muß, da der außerirdische Komplex sehr ausgedehnt ist. Wissen Sie nicht mehr, wo Sie sind, wird es gefährlich.

#### ABSCHNITT ZWEI

#### DAS VERWÜSTETE LAND

Haben Sie die außerirdische Vorhut und ihre Basis in die Luft gejagt, müssen Sie sich nun einen Weg kilometerweit durch feindliches Gebiet bahnen, um dem finsteren Herrscher in der letzten Begegnung gegenüberzutreten.

hnen steht eine Jagdflugzeug zur Verfügung und Sie müssen zuerst einen Bombenangriff auf Ihrer Route bis zum Standort der Katakomben fliegen. Bahnen Sie sich mit Hilfe Ihrer Bomben einen Weg durch die Engpässe, doch verschwenden Sie die Bomben nicht. Haben Sie die Landschaft eingeebnet, müssen Sie zu Ihrem Jeep zurückkehren und sich bis zum Eingang in die Katakomben durchschießen, Legionen von Robotern und Hubschraubern erwarten Sie und sollten Sie das überleben, stehen Sie dem mutierten Wächter des unterirdischen Hauptquartiers gegenüber. Seien Sie gewarnt...

## **STEUERUNG**

dieser Typ ist wahrlich kein Taschenkrebs.



#### INFORMATIONEN UND PUNKTEWERTUNG

Auf dem Bildschirm erscheinen laufend die Angaben über die derzeitige Punktzahl, den Hiscore, die Anzahl der Bomben/Granaten und die Treibstoffbalkenanzeige.

Abschießen eines Außerirdischen								1(	00	- 500 Punkte
Aufnehmen eines Gegenstandes										. 500 Punkte
Besiegen des "Hummers"										1000 Punkte
Ablegen der Bombe an strategische	er	S	te	lle						1000 Punkte

## TIPS UND TRICKS

- Achten Sie immer auf die Munitionsanzeige
- Bewahren Sie sich einige Bomben dafür auf, um einen breiteren Weg durch die Engpässe auf der Karte zu schaffen.
- Ich hoffe, Sie mögen Hummer!

#### ABSCHNITT DREI

#### DIE KATAKOMBEN

Tief im Innern der Erde erwartet Sie der bösartige Gog, umgeben von seinen mörderischen Mutantenhorden, deren einziger Gedanke Ihrer Vernichtung gilt.

Abgerissen und erschöpft von Ihrem Marsch müssen Sie in den Hades hinabsteigen. Ihr Herz hämmert während Welle um Welle geifernder, heulender Horrorgestalten mit gezückten Waffen und gebleckten Fängen aus dem Schatten über Sie herfallen. Überstehen Sie diesen Vernichtungskampf, werden Sie Gogs Verlies im Herzen der Erde erreichen. Erteilen Sie ihm eine Lehre, die

er nie mehr vergißt.

## STEUERUNG



#### INFORMATIONEN UND PUNKTEWERTUNG

Auf dem Bildschirm werden laufend die Anzahl der verbleibenden Leben, die Punktezahl und der Hiscore eingeblendet. 50 Punkte Einen Treffer landen Abschießen von Gogs Gefolgsleuten . . . . . . . . . . . 50 Punkte

## TIPS UND TRICKS

- Eine Karte könnte sich als nützlich erweisen.
   Achten Sie darauf webis Sie
- Achten Sie darauf, wohin Sie gehen.
- Erst schießen, dann fragen!

#### "DER VINDICATOR"

Programmkode, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Urheberrecht von Imagine Software und dürfen ohne ausdrückliche, schriftliche Genehmigung von Imagine Software nicht kopiert, vermietet oder gesendet werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

## DANKSAGUNGEN

Programmiert von John Meegan. Spielgestaltung und Grafiken von Simon Butler. Musik von Jonathan Dunn. Produziert durch D.C. Ward Deutsche Bearbeitung: AGC - Hamburg, Jürgen Mayr. ©1988 Imagine Software.

#### "IL VENDICATORE"

Invasori da una stella lontana hanno devastato il pianeta Terra; il genere umano è sopravvissuto ...ma appena appena. Piccoli gruppi di persone sono sparpagliati qua e là nel paesaggio desolato ed in uno di questi c'è un uomo, che non vede l'ora di vendicarsi, e che aspetta il momento giusto per architettare un attacco a favore del suo mondo.

#### COSTUI SI CHIAMA "IL VENDICATORE".

Districatevi tra tortuosi labirinti per infiltrare il sistema alieno, e costruire un aggeggio in grado di eliminare gli invasori venuti dalla

Ricorrete a battaglie aeree per combattere le legioni meccanizzate andate a tutta velocità lungo la superficie del pianeta nella vostra potente jeep, per poi trovarvi faccia a faccia con il Guardiano Gigante delle catacombe nel suo nascondiglio sotterraneo. Siate veloci, siate abili, siate "Il Vendicatore"!

#### CARICAMENTO

#### CASSETTA

Inserire la cassetta nel vostro registratore Commodore con la parte stampata rivolta verso l'alto ed assicuratevi che il nastro sia riavvolto all'inizio. Assicuratevi che tutti i cavi siano ben collegati. Premete il tasto SHIFT e il tasto RUN/STOP

schermo — PREMETE PLAY SUL REGISTRATORE. Avrete così caricato automaticamente la Sezione 1. Per il caricamento del C128 scrivete GO 64(RETURN), poi seguite le istruzioni del C64.

#### DISCO

Selezionate il modo 64. Accendete il disk drive, inserite il programma nel drive con l'etichetta rivolta verso l'alto, scrivete LOAD"\*",8,1(RETURN); comparirà così lo schermo di introduzione e la

sezione 1 caricherà automaticamente

#### NOTA GENERALE DI CARICAMENTO

Potrete avanzare alle Sezioni Due e Tre soltanto passando tramite la sezione Uno; tuttavia, una volta ottenuto il codice di accesso, potrete introdurlo per procedere così alla Sezione Due e da lì alla Sezione Tre

#### CONTROLLI GENERALI

Il gioco è controllato dal Joystick nella Porta di Connessione 2. Premete la SPACE BAR (barra di spaziatura) per PAUSE (fare una pausa) durante il gioco e RUN/STOP per ABORT (interrompere l'esecuzione del programma)

#### **SEZIONE UNO**

#### IL COMPLESSO

Dopo aver infiltrato la prima roccaforte nemica dovete farvi strada tra quattro livelli di labirinti tortuosi per trovare le stanze dei computer che i daranno le posizioni dei componenti nascosti per la bomba. Ma prima di tutto dovete uccidere i Guardiani Alieni che hanno le munizioni per il vostro fucile. Queste creature sono anche in possesso dei lasciapassare per l'ascensore e dei lasciapassare codificati da colori indispensabili per la vostra ricerca. Gli ascensori non si nuoveranno senza i lasciapassare ed i computer vi butteranno fuori dal sistema senza il corretto lasciapassare codificato da colori, perciò custoditeli per bene.

Ogni computer, una volta ottenuto l'accesso, vi assegnerà un enigma e vi darà una spaziatura a mo' di "uomo ghigliottinato" per la soluzione. Una risposta corretta sarà ricompensata con due parti della mappa, una che mostra la vostra posizione in quella Sezione, l'altra che mostra l'ubicazione dei componenti della bomba. Una risposta ncorretta risulterà in un arresto del sistema e dovrete perciò provare di nuovo, se sarete in possesso di un lasciapassare.

Per di più, l'atmosfera nel complesso è di natura tossica, che può essere combattuta soltanto con rifornimenti di ossigeno, reperibili nei molti ripostiali.

Tenete d'occhio la vostra bussola, conservate il vostro ossigeno ed i vostri lasciapassare ed abbiate il dito pronto a premere il grilletto... è una dura battaglia, ma non poi così dura!

#### STANZE CORRIDO CAMBIATE LA CARTUCCIA (TIRO)/ENTRATE NEL SISTEMA/RACCOLIETE GUARDARE VERSO SINISTRA VERSO DESTRA GIRARE LA POSIZIONE DI OSSERVAZIONE DI 180° **\*** SINISTRA VI ACCOVACCIATE A SINISTRA VI ACCOVACCIATE A DESTRA VI ACCOVACCIATE A DESTRA PORTA PORTA DESTRA GIÙ GIÙ DESTRA CORRIDOIO

**ASCENSORI** 

Il commando di tiro muove l'ascensore a seconda del lascia passare

### POSIZIONE & PUNTEGGIO

#### CODICE

Cartuccia nella pistola

B — Area di Gioco

CONTROLLI

C — Immagine su schermo del lasciapassare del computer e dell'ascensore

Immagine su schermo della cartuccia

E — Coordinate X e Y

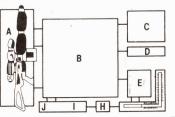
F — Bussola

G — Livello dell'ossigeno

H — Numero dei componenti per la bomba

— Punteggio

Quando uccidete un alieno vi saranno aggiudicati 145 punti o 225 punti.



## SUGGERIMENTI & CONSIGLI

- Non raccogliete l'ossigeno ogni volta che lo vedete. Cercate di ricordare la sua ubicazione per quando il vostro rifornimento è
- ♦ È imperativo disegnare una mappa poichè il complesso Alieno è enorme e la perdita del senso dell'orientamento può risultare fatale

### **SEZIONE DUE**

## LA TERRA TORTURATA

Dopo aver fatto esplodere l'Avanguardia Aliena e la loro base, dovete ora cercare di avanzare lungo le miglia di territorio nemico per l'incontro finale con l'Oscuro Sovrano.

Vi siete impadroniti di un aereo da caccia e dovete prima di tutto effettuate un bombardamento a tutto spiano lungo il tragitto verso l'ubicazione delle catacombe. Aprite un sentiero attraverso alcune delle parti più strette della mappa con le vostre bombe, ma non

Dopo aver bombardato il territorio dovete ritornare alla vostra ieep e aprire un varco con le bombe fino all'entrata delle catacombe. Vi aspetteranno legioni di carri armati Robot ed elicotteri e nel caso sopravviviate dovete affrontare il Guardiano Mutoid dei quartieri sotterranei. Siete avvertiti...questo tizio non è un gambero!!

#### CONTROLLI



#### **POSIZIONE & PUNTEGGIO**

Il punteggio sullo schermo mostra il vostro punteggio attuale, il punteggio più alto, il numero di bombe/granate che vi rimangono e la barra del carburante.

L'uccisione di un alieno	,					.10	0-500 punti
La raccolta di un'icona							. 500 punti
La mutilazione dell'aragosta							1000 punti
L'ubicazione strategica della bomba							1000 punti

#### SUGGERIMENTI E CONSIGLI

- ◆ Tenete d'occhio l'indicatore delle munizioni
- Cercate di tenere di scorta alcune bombe per aprire un sentiero più largo attraverso le parti più strette della mappa.
- ♦ Mi auguro che vi piacciano le aragoste!!

#### **SEZIONE TRE**

#### LE CATACOMBE

Nella profondità delle viscere della Terra, vi aspetta il malvagio Gog, circondato dalle sue orde mutanti, ognuna intenta a distruggerv Distrutto e affaticato dalla vostra ricerca dovete scendere negli angol di faglia, il vostro cuore palpiterà a più non posso quando ondate di esseri orrendi che farfugliano e che urlano si avvicinano a passi da gigante dalle ombre, sparando senza sosta e didrignando le zanne Sopravvivete i loro furiosi attacchi e raggiungerete il nascondiglio di Gog al centro della Terra. È grosso, è malvagio ed è più che arrabbiato, perciò date a questo tizio una lezione che non si dimenticherà mai!!

## CONTROLLI



## POSIZIONE & PUNTEGGIO

Il punteggio sullo schermo mostra il numero di vite che vi rimangono, il punteggio ed il punteggio più alto. 

## SUGGERIMENTI E CONSIGLI

Una mappa potrebbe esservi utile. Fate attenzione ai vostri passi. Fatelo a loro prima che lo facciano a voi!

#### "IL VENDICATORE"

Il codice di programma di guesto gioco, la rappresentazione grafica e il materiale illustrativo sono i diritti d'autore di Imagine Software e non possono essere riprodotti, memorizzati, presi a nolo o trasmessi in nessuna forma senza il permesso di Imagine Software. Tutti i diritti sono riservati in tutto il mondo.

## CREDITI

Programmato da John Meegan. Disegno e Grafici del gioco di Simon Butler. Musica di Jonathan Dunn. Prodotto da D.C. Ward. ©1988 Imagine Software

## "KOSTAJA"

Kaukaiselta tähdeltä saapuneet valloittajat ovat tuhonneet maailmamme, mutta ihmiskunnan edustajista jotkut ovat silti onnistuneet jäämään eloon. Pieniä ihmisryhmiä on siellä täällä tuhotun ympäristön kätköpaikoissa ja yhdessä niistä odottaa tilaisuuttaan mies, jonka ainoana ajatuksena on aloittaa taistelu ja kostaa maailmansa sekä ihmissukunsa nimissä.

#### TÄMÄ MIES ON "KOSTAJA".

Taistelu tietää sitä, että on löydettävä tie kiduttavien labyrinttien halki vihollisten tietokonekeskukseen ja rakennettava laite, jonka avulla on mahdollista tuhota vieraalta tähdeltä saapuneet valloittajat. On lennettävä ilman halki mekaanisten sotaioukkoien ajamana ia kiidettävä pitkin planeetan pintaa huippunopeassa jeepissä. Viimeiseksi on kohdattava katakombien jättiläisvartija tämän maanalaisessa luolassa.

Ole nopea, ole taitava, ole "Kostaja".

#### **LATAUS**

#### **KASETTI**

Aseta kasetti Commadore-nauhuriin niin: että se puoli kasettia, jolla on painettua tekstiä on ylöspäin ja varmista, että se on kelattu alkuun. Varmista, että kaikki johdot on kytketty oikein. Näppää samanaikaisesti näppäimiä SHIFT ja RUN/STOP. Seuraa näytön antamia ohjeita -PAINA ALAS NAUHURIN NÄPPÄIN "PLAY". Ensimmäinen jakso latautuu tällöin automaattisesti. C128:n ollessa kysymyksessä lataustyyppinä on GO 64(RETURN). Seuraa sen jälkeen C64:n ohjeita. LEVY

Valitse 64-tila. Kytke levyasema, aseta ohjelma levyasemaan niin, että sen otsikko on ylöspäin ja kirjoita LOAD"",8,1 (RETURN). Johdantonäyttö ilmestyy näyttöruutuun ja ensimmäinen jakso latautuu

#### YLEISTÄ TIETOA LATAUKSESTA

Toiseen ja kolmanteen jaksoon päästään ainoastaan ensimmäisen jakson kautta, mutta sen jälkeen kun on saatu selville pääsytunnukset niitä käyttämällä päästään suoraan toiseen jaksoon ja sieltä

#### YLFISSÄÄTIMET

Peliä säädellään joystickin avulla portissa 2. Näppää VÄLINÄPPÄINTÄ (SPACE BAR) pelin KESKEYTTÄMISEKSI ja paina näppäintä RUN/STOP pelin LOPETTAMISEKSI.

#### **ENSIMMÄINEN JAKSO**

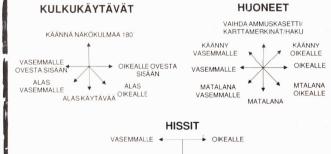
#### LABYRINTTI

Edettyäsi vihollisten ensimmäiseen tukikohtaan joudut raivaamaan tiesi neljän eri tason kiduttavan labyrintin läpi päästäksesi tietokonehuoneisiin. Niistä saat tiedon kätkettyjen pommien paikoista Mutta aivan ensimmäiseksi joudut tuhoamaan vihollisvartijat, joiden hallussa on asettasi varten tarvitsemat ammukset. Näiden olioiden hallussa on myös hissien tunnuskortit ja erivärisin symbolein merkityt tietokoneiden tunnuskortit, jotka ovat välttämättömiä matkasi edistymiseksi. Hissit eivät lähde liikkeelle ilman tunnuskortteia ja tietokoneet torjuvat yrityksesi päästä käsiksi järjestelmään ellei sinulla ole oikeanväristä tunnuskorttia. Pidä niistä hyvä huoli. Sen jälkeen kun tietokoneisiin on päästy sisälle, ne antavat ratkaistavaksi sanallisen arvoituksen, jonka tyhjiin kohtiin on löydettävä oikeat kirjaimet. Oikea vastaus palkitaan kaksiosaisella kartalla, joista toinen näyttää ko. jakson oikean sijaintipaikan ja toinen niistä näyttää pommin osan kätköpaikan. Väärä vastaus aiheuttaa järjestelmästä poiston ja sen jälkeen joudutaan yrittämään uudelleen käyttämällä

tunnuskorttia. Labyrintin ilma on myrkyllistä ja sen myrkyllisyys voidaan välttää käyttämällä happea, joka on varastoituna eri varastoihin. Pidä silmällä kompassisi lukemia, käytä mahdollisimman säästeliäästi happivarastoasi ja huolehdi tunnuskorteistasi ja ennen kaikkea pidä sormi valmiina liipasimella.

Edessäsi on melkoisen kova urakka!

## SÄÄTIMET



TULITUS (FIRE) -näppäin käynnistää hissin riippuen tunnuskortista **STATUS & TULOKSET** 

## NÄPPÄIN

A — Ampuma-aseen panokset B — Pelialue

— Tietokone- ja hissikoittinäyttö

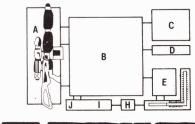
I — Flämät

D — Panosten näyttö E — X- ia Y-koordinaatit

- Kompassi G — Happitaso

H — Pommin osien lukumäärä

Saat joko 145 tai pistettä vihollisen tuhoamisesta



## **NEUVOJA & VIHJEITÄ**

- ♦ Älä varastoi happea joka kerta, kun se sattuu tiellesi. Muista sen sijaintipaikka, kun varastosi alkaa vähetä.
- Kartan pitäminen sijainnistasi on välttämätöntä, koska labyrintti on hyvin laaja ja eksyminen voi osoittautua kohtalokkaaksi.

### **TOINEN JAKSO**

#### KIUSATTU MAA

Tuhottuasi vihollisvartijan ja vihollisten tukikohdan joudut nyt kulkemaan vihollisalueen halki kohdataksesi Pimeyden Herran. Käytössäsi on hyökkäyslentokone ja ensimmäisenä tehtävänäsi on raivata tulittamalla tie katakombialueelle. Raivaa kulkutie kartan osoittamien kaikkein hankalimpien reittien läpi pommittamalla, mutta älä tuhlaa pommeia.

Raivattuasi kulkutien joudut palaamaan jeepillesi ja nyt sinun on puskettava jeepilläsi katakombien sisäänkäyntipaikkaan. Odottamassa tuloasi on robottitankkiarmeijat ja helikopterit ja jos selviät niistä, joudut kohtaamaan alamaailman pääpaikan kammottavan näköisen vartijan. Ole varuillasi...tämä kaveri ei ole pelkuri!

## SÄÄTIMET



## **STATUS & TULOKSET**

Nayttö osoittaa saavuttamasi tulokset, ennätykset, jäljellä olevien pommien/kranaattien määrän sekä polttoaineviivan. 

# Startegisten paikkojen pommitus . . . . . . . . . . . . . . . . . . 1000 pistettä

## Pidä silmällä mittaria, josta näkyy jäljellä olevien ammusten määrä. Pyri säästämään joitakin pommeista voidaksesi raivata laajemman alueen kulkuväylän hankalissa paikoissa. ♦ Toivottavasti pidät hummerista!

**NEUVOJA & VIHJEITÄ** 

#### **KOLMAS JAKSO** KATAKOMBIT

Syvällä maan uumenissa odottaa ilkeämielinen Mulkosilmä ja hänen hirviöjoukkonsa, joista jokainen on valmis tuhoamaan sinut. Huolimatta koettemuksistasi ja uupumuksestasi sinun on laskeuduttava Pimeyden valtakuntaan. Pulssisi kiihtyy, kun karmeasti ulvovat hirviöt hyppäävät varjoista ampuma-aseitaan laukoen ja

hampaat irvessä. Jos selviät hirviöiden hyökkäyksestä, pääset astumaan maan ytimessä olevaan Mulkosilmän luolaan - joten annapa tälle kaverille opetus, jota hän ei helpolla unohda!

## SÄÄTIMET



## STATUS & TULOKSET

Näyttö osoittaa, kuinka monta elämää on jäljellä, tulokset ja ennätykset. Vihollisen tuhoaminen 25-75 pistettä Ilkeämielisen Mulkosilmän tuhkaksi polttaminen . 2000 pistettä Tukijalkoihin osuminen . 50 pistettä Mulkosilmän vihaisten kätyreiden tuhoaminen 50 pistettä

## **NEUVOJA & VIHJEITÄ**

- ♦ Kartan pitämisestä on todennäköisesti hyötyä.
- Ole varovainen matkatessasi. ◆ Tee itse aloite äläkä odota vihollisen hyökkäystä!

## "KOSTAJA"

graafisiin esityksiin ja kuvituksiin eikä niitä saa kopioida, tallentaa, Software -yhtiöltä saatua kirjallista lupaa. Yksinoikeus pidätetään

Ohjelmointi: John Meegan. Pelin suunnittelu ja grafiikka: Simon Butler. Musiikki: Jonathan Dunn. Tuottaja: D.C.Ward.

## Imagine Software -vhtiöllä on yksinoikeus ohielman tunnuksiin.

vuokrata tai esittää julkisesti missään muodossa ilman Imagine kautta maailman. **TEKIJÄT** 

©1988 Imagine Software. ,